

## EDITORIAL DE REVISTA [IN]GENIOS, VOLUMEN 8, NÚMERO 2

Camille Villafañe-Rodríguez, PhD  
Editora

Alfredo E. Rivas Vélez, PhD  
Editor Invitado

Es inescapable la centralidad que tienen los momentos lúdicos en el desarrollo social del ser humano. Sin embargo, estos "tiempos de juego" que comúnmente asociamos con el ocio, la alienación y la distracción son señalados por la opinión pública como puntos de contraste con momentos de productividad. A pesar de estas nociones generalizadas, es interesante que la actividad del juego es ineludiblemente significativa y formativa del humano como un sujeto social.

Desde un acercamiento histórico-cultural, el juego resulta ser una actividad clave en las edades tempranas del humano, no solo como eje del desarrollo de funciones ejecutivas, sino porque también nos introduce a un entorno social donde se asumen roles, se desarrollan estrategias colaborativas y se aprenden a seguir reglas. Es a través del juego que el sujeto se hace consciente de su lugar en el mundo.

Consecuentemente, el videojuego resulta ser una instancia lúdica que por un lado valida la pertinencia que tiene el tiempo de juego en la contemporaneidad y, por otro, aparece como la fachada de la condición poshumana. La actividad del videojuego ha pasado a ser emblemática de la relación del sujeto con la tecnología y todas sus consecuencias en la producción social. No es casualidad que el concepto de ludocultura que dirige el dossier de esta edición de [IN]Genios, remita al impacto cultural que tiene la actividad del juego en nuestros tiempos. Aceptemos pues nuestro lugar en el mundo como jugadores/as sociales, parte de una comunidad de subjetividades en tránsito, *cosplayers* dentro y fuera del ciberespacio. Es tiempo de jugar...